

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK
DENGAN MENERAPKAN METODE BERMAIN PERAN
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

ISTIANAH
NIM F 34211023



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK
DENGAN MENERAPKAN METODE BERMAIN PERAN
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

ARTIKEL PENELITIAN

**ISTIANAH
NIM: F34211023**

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

**Drs. H. Zainuddin, M.Pd
NIP: 195708091986031001**

Dosen Pembimbing II

**Dra. Hj. Suryani, M. Si
NIP:195206091977022001**

Disahkan

Dekan

**Dr. Aswandi
NIP: 195805131986031002**

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

**Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy, M. Si
Nip : 1951028 197603 1 001**

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK
DENGAN MENERAPKAN METODE BERMAIN PERAN
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Istianah, Zainuddin, Suryani,
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Abstrak : Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik dengan Menerapkan Metode Bermain peran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 32 Sungai Ambawang. Tujuan umum penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN 32 Sungai Ambawang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik yang berjumlah 10 orang terdiri dari 4 orang putri dan 6 orang putra. Setting penelitian dilakukan di SD Negeri 32 Sungai Ambawang. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah APKG I untuk mengamati rancangan pembelajaran, APKG 2 untuk mengamati implementasi pembelajaran, dan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik.

Kata kunci : Belajar, metode bermain peran, bahasa Indonesia

Abstract : Improvement of Students with Learning Activities Applying Method Acting in Classroom Learning Indonesian in SDN 32 Ambawang River. The general objective of this study was to determine the improvement of student learning activities in the classroom learning Indonesian in SDN 32 Ambawang River. The method used is descriptive method to form action research. The subjects were teachers and learners of 10 people consisting of 4 daughters and 6 sons. Setting the research conducted in 32 primary school Ambawang River. The tools used in this study is the first to observe APKG lesson plan, APKG 2 to observe the implementation of learning, and the observation sheet to observe the activity of learners.

Key words: Learning, role play method, Indonesian language

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai tempat pendidikan formal, seharusnya menyediakan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar, dan didukung oleh sarana dan prasarana yang menunjang untuk keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik diperlukan tindakan atau metode yang sesuai dengan materi pembelajaran. Mengingat selama ini peserta didik hanya mendengar ceramah dan pemberian tugas dari guru, sehingga peserta didik mudah bosan, dan apa yang telah disampaikan guru, peserta didik cepat melupakan pelajaran yang sudah dipelajarinya. Oleh karena itu diperlukan inovasi terhadap pembelajaran yang selama ini hanya dengan metode ceramah yang berpusat pada guru dan bersifat abstrak yang membuat peserta didik jenuh, menjadi pembelajaran yang konkret melalui metode bermain peran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut terjadi interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, interaksi antara guru dan peserta didik. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut, peserta didik dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan.

Namun kenyataannya hal tersebut bertolak belakang dengan kenyataan yang ada di lapangan, karena pembelajarannya cenderung lebih mengutamakan hasil dibanding proses aktivitas peserta didik. Hal ini tampak pada saat aktivitas kegiatan belajar mengajar berlangsung, dimana guru terlihat kurang bersemangat, metode pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik, ada peserta didik terlihat bosan sehingga peserta didik sibuk sendiri, suasana kelas menjadi kaku, peserta didik kurang memperhatikan guru, dan kurang terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara umum masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 32 Sungai Ambawang?”

Adapun manfaat dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 31) aktivitas adalah melakukan sesuatu kegiatan tertentu secara aktif. Oleh karena itu pembelajaran berorientasi aktivitas peserta didik dilihat dari prosesnya menghendaki keseimbangan antara aktivitas fisik, mental termasuk emosional dan aktivitas intelektualnya.

Menurut Aunnurrahman (2008: 27) belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara

keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian di atas, arti dari aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran antara guru dan peserta didik untuk mencapai perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik sesuai dengan tujuan belajar.

Menurut Edgar B. Wesley dan Stanley P. Wronski (dalam Abdul Azis Wahab, 2007: 83) metode mengajar adalah kata yang digunakan untuk menandai serangkaian kegiatan yang diarahkan oleh guru yang hasilnya adalah belajar pada peserta didik. Dengan demikian metode dapat pula diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif.

Menurut Zainal Aqib (2002: 96) metode bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinatif, daya ekspresi, dan penghayatan ini dilakukan dengan memerankan seseorang dari sejarah, dunia pengetahuan, dan lain-lain atau peran lainnya dari dunia hewan dan tumbuhan.

Oleh karena itu metode bermain peran mengupayakan peningkatan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia. Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik dengan Menerapkan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 32 Sungai Ambawang"

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 32 Sungai Ambawang. (2) Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 32 Sungai Ambawang. (3) Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas fisik dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 32 Sungai Ambawang. (4) Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas mental dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 32 Sungai Ambawang. (5) Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas emosional dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 32 Sungai Ambawang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2012: 67) Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan-pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seorang, lembaga, masyarakat dan lain-

lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagai mana adanya.

Bentuk penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsimi (dalam Asrori, 2008: 9) berkesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Sedangkan menurut Suhardjono (dalam Asrori, 2008: 9) mendefinisikan tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki / meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan setting di dalam kelas, penelitian ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 32 Sungai Ambawang.

Subjek dalam penelitian ini adalah Guru sebagai peneliti di kelas V Sekolah Dasar Negeri 32 Sungai Ambawang. Peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 32 Sungai Ambawang yang berjumlah 10 peserta didik, yang terdiri dari 6 peserta didik laki-laki dan 4 peserta didik perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tehnik observasi langsung, dengan cara mengamati gejala-gejala yang muncul dalam pelaksanaan tindakan.

Alat yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah, (1) Lembar observasi, lembar yang digunakan yaitu IPKG 1 dan IPKG II, (2) Lembar observasi aktivitas peserta didik dari hasil pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi hasil penelitian tindakan kelas diuraikan ke dalam II siklus . Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Guru dan peserta didik yang menjadi subjek penelitian dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan menerapkan metode bermain peran di kelas V SDN 32 Sungai Ambawang. Untuk memperoleh data dari guru lembar observasi yang digunakan adalah IPKG I dan IPKG II. Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel : 4.1
IPKG 1 (INSTRUMEN PENILAIAN KINERJA GURU) SIKLUS I
(Kemampuan Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Skor : 4= Baik sekali; 3= Baik; 2=Cukup;1= Kurang.

Catatan : skor ini diisikan pada kolom tampilan ke-

NO	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	Perumusan Tujuan Pembelajaran				
1.	Kejelasan rumusan			3	
2.	Kelengkapan cakupan rumusan				4
3.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				
	Rata-rata skor A =			3.67	
B.	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar				
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			3	
2.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik			3	
3.	Keruntunan dan sistematika materi		2		
4.	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu		2		
	Rata-rata skor B =			2.50	
C.	Pemilihan Sumber Belajar /Media pembelajaran				
1.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran			3	
2.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan materi pembelajaran			3	
3.	Kesesuaian sumber belajar /media pembelajaran dengan karakteristik			3	
	Rata-rata skor C =			3.00	
D.	Skenario /Kegiatan Pembelajaran				
1.	Kesesuaian strategi dan metode dengan tujuan pembelajaran		2		
2.	Kesesuaian strategi dan metode materi pembelajaran			3	
3.	Kesesuaian srategi dan metode dengan karakteristik peserta didik			3	
4.	Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran dan kesesuaian dengan alokasi waktu			3	
	Rata-rataskor D =			3.00	
E.	Penilaian Hasil Belajar				
1.	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran			3	
2.	Kejelasan prosedur penilaian				4
3.	Kelengkapan instrumen				4
	Rata-rata skor E =			3.67	
	Skor total A + B + C + D + E =			15.84	
	Skor rata-rataIPKG 1			3.17	

Skor Rata-rata IPKG 1 = Skor Total/5=.....

Tabel 4.2
IPKG 2 (INSTRUMEN PENILAIAN KINERJA GURU) SIKLUS I
(Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran)
 skor : 4= Baik sekali; 3= Baik; 2= Cukup; 1=Kurang.
 Catatan : skor ini diisikan pada kolom tampilan ke

NO	Aspek yang diamati	skor			
		1	2	3	4
I	PRA PEMBELAJARAN				
1.	Kesiapan ruangan, alat, dan media pembelajaran				4
2.	Memeriksa kesiapan peserta didik			3	
	Rata-rata skor I =			3.50	
II	MEMBUKA PEMBELAJARAN				
1.	Melakukan kegiatan apersepsi				4
2.	Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan			3	
	Rata-rata skor II =			3.50	
III.	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN				
A.	Penguasaan Materi Pembelajaran				
1.	Menunjukan penguasaan materi pembelajaran		2		
2.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan			3	
3.	Menyampaikan materi sesuai dengan hirarki belajar		2		
4.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan		2		
	Rata-rata skor A =			2.25	
B.	Pendekatan /Strategi Pembelajaran				
1.	Melakukan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai			3	
2.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kebutuhan peserta didik				4
3.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut			3	
4.	Menguasai kelas				4
5.	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual		2		
6.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan timbulnya kebiasaan positif		2		
7.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan			3	
	Rata-rata B =			3.00	
C.	Pemanfatan Media Pembelajaran /Sumber Pembelajaran				
1.	Menunjukan keterampilan dalam penggunaan media			3	
2.	Menghasilkan pesan yang menarik			3	
3.	Menggunakan media secara efektif dan efisien			3	
4.	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media			3	
	Rata-rata skor C =			3.00	
D.	Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Peserta didik				
1.	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran			3	

2.	Merespon positif partisipasi peserta didik	3
3.	Memfasilitasi terjadinya interaksi guru, peserta didik, dan sumber belajar	3
4.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik	3
5.	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif	2
6.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	3
Rata-rata skor D =		2.83
E. Kemampuan Khusus Pembelajaran di SD		
1. Bahasa Indonesia		
a.	Melatih keterampilan dan/atau bersastra secara terpadu	3
b.	Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dan bernalar	3
c.	Memupuk kegemaran membaca dan menulis dalam kehidupan sehari-hari	2
Rata-rata skor E =		2.67
F. Penilaian Proses dan Hasil Belajar		
1.	Memantau kemampuan belajar	3
2.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	3
Rata-rata skor F =		3.00
G. Penggunaan bahasa		
1.	Menggunakan bahasa secara lisan dan lancar	3
2.	Menggunakan bahasa tulis dengan baik dan benar	3
3.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	3
Rata-rata skor G =		3
Jumlah rata-rata skor (A + B + C + D + E + F + G)		19.75
Rata-rata skor III		2.82
IV. PENUTUP		
1.	Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan peserta didik	2
2.	Menyusun rangkuman dengan melibatkan peserta didik	2
3.	Melaksanakan tindak lanjut	3
Rata-rata skor IV =		2.33
Skor total (I + II + III) =		9.82
Rata-rata skor IPKG 2 =		3.27

Table 4.3
Aktivitas belajar peserta didik siklus I
dengan menerapkan metode bermain peran

NO	Aktivitas	Persentase keaktifan	
		Jumlah	%
A. Aktivitas Fisik			
1.	Peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran	7	70
2.	Bersungguh-sungguh mendengarkan penjelasan guru	6	60
3.	Memperhatikan guru saat diberikan instruksi	6	60
Rata-rata		6.33	63.33
B. Aktivitas Mental			
1.	Berdiskusi dengan teman sekelompoknya	6	60
2.	Peserta didik berani bertanya pada proses pembelajaran	3	30
3.	Peserta didik yang bersungguh-sungguh mengerjakan tugas dari guru	5	50
Rata-rata		4.67	46.67
C. Aktivitas Emosional			
1.	Saling memberikan pendapat	3	30
2.	Aktif bertanya	3	30
3.	Peserta didik yang berani tampil ke depan kelas memainkan peran	10	100
Rata-rata		5,33	53,33

Hasil diskusi yang dilakukan antara peneliti dan kolaborator selama observasi dilakukan terdapat kekurangan dan kelebihan pada siklus I. Setelah dilaksanakan siklus I masih terdapat kekurangan maka, peneliti bersama kolaborator bersepakat untuk melanjutkan tindakan ke siklus yang ke II. Dan setelah dilaksanakan siklus pada siklus II maka, diperoleh hasil penilaian pada tabel berikut :

Tabel 4.4
IPKG 1 (INSTRUMEN PENILAIAN KINERJA GURU) SIKLUS II
(Kemampuan Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Skor : 4= Baik sekali; 3= Baik; 2=Cukup;1= Kurang.

Catatan skor ini diisikan pada kolom tampilan ke-

NO	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	Perumusan Tujuan Pembelajaran				
1.	Kejelasan rumusan				4
2.	Kelengkapan cakupan rumusan				4
3.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				4
	Rata-rata skor A =				4.00
B.	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar				
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				4
2.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				4
3.	Keruntunan dan sistematika materi			3	
4.	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu				4
	Rata-rata skor B =				3.75
C.	Pemilihan Sumber Belajar /Media pembelajaran				
1.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				4
2.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan materi pembelajaran				4
3.	Kesesuaian sumber belajar /media pembelajaran dengan karakteristik			3	
	Rata-rata skor C =				3.67
D.	Skenario /Kegiatan Pembelajaran				
1.	Kesesuaian strategi dan metode dengan tujuan pembelajaran				4
2.	Kesesuaian strategi dan metode materi pembelajaran				4
3.	Kesesuaian srategi dan metode dengan karakteristik peserta didik			3	
4.	Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran dan kesesuaian dengan alokasi waktu				4
	Rata-rataskor D =				3.75
E.	Penilaian Hasil Belajar				
1.	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran				4
2.	Kejelasan prosedur penilaian				4
3.	Kelengkapan instrument				4
	Rata-rata skor E =				4.00
	Skor total A + B + C + D + E =				19.17
	Skor rata-rataIPKG 1				3.83

Tabel. 4.5
IPKG 2 (INSTRUMEN PENILAIAN KINERJA GURU) SIKLUS II
(Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran)

Skor : 4= Baik sekali; 3= Baik; 2= Cukup; 1=Kurang.

Catatan : skor ini diisikan pada kolom tampilan ke

No	Aspek yang diamati	skor			
		1	2	3	4
I	PRA PEMBELAJARAN				
1.	Kesiapan ruangan, alat, dan media pembelajaran				4
2.	Memeriksa kesiapan peserta didik				4
	Rata-rata skor I =			4.00	
II	MEMBUKA PEMBELAJARAN				
1.	Melakukan kegiatan apersepsi				4
2.	Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan				4
	Rata-rata skor II =			4.00	
III.	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN				
A.	Penguasaan Materi Pembelajaran				
1.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran			3	
2.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan				4
3.	Menyampaikan materi sesuai dengan hirarki belajar			3	
4.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan			3	
	Rata-rata skor A =			3.25	
B.	Pendekatan /Strategi Pembelajaran				
1.	Melakukan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai				4
2.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kebutuhan peserta didik				4
3.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut			3	
4.	Menguasai kelas				4
5.	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual			3	
6.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan timbulnya kebiasaan positif				4
7.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan				4
	Rata-rata B =			3.71	
C.	Pemanfatan Media Pembelajaran /Sumber Pembelajaran				
1.	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media				4
2.	Menghasilkan pesan yang menarik			3	
3.	Menggunakan media secara efektif dan efesien			3	
4.	Melibatkan peserta didikdalam pemanfaatan media				4

Rata-rata skor C =		3.50
D. Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Peserta didik		
1. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran		4
2. Merespon positif partisipasi peserta didik		4
3. Memfasilitasi terjadinya interaksi guru, peserta didik, dan sumber belajar	3	
4. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik		4
5. Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif	3	
6. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	3	
Rata-rata skor D =		3.50
E. Kemampuan Khusus Pembelajaran di SD		
1. Bahasa Indonesia		
a. Melatih keterampilan dan/atau sastra secara terpadu		4
b. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dan bernalar		4
c. Memupuk kegemaran membaca dan menulis dalam kehidupan sehari-hari	3	
Rata-rata skor E =		3.67
F. Penilaian Proses dan Hasil Belajar		
1. Memantau kemampuan belajar		4
2. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)		4
Rata-rata skor F =		4.00
G. Penggunaan bahasa		
1. Menggunakan bahasa secara lisan dan lancar		4
2. Menggunakan bahasa tulis dengan baik dan benar		4
3. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai		4
Rata-rata skor G =		4.00
Jumlah rata-rata skor (A + B + C + D + E + F + G)		25.63
Rata-rata skor III		3.51
IV. PENUTUP		
1. Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan peserta didik	2	4
2. Menyusun rangkuman dengan melibatkan peserta didik		4
3. Melaksanakan tindak lanjut		4
Rata-rata skor IV =		4.00
Skor total (I + II + III) =		11.67
Rata-rata skor IPKG 2 =		3.89

Tabel 4.6
Aktivitas belajar peserta didik siklus II
dengan menerapkan metode bermain peran

No	Aktivitas	Persentase keaktifan	
		Jumlah	%
A. Aktivitas Fisik			
1.	Peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran	9	90
2.	Bersungguh-sungguh mendengarkan penjelasan guru	7	70
3.	Memperhatikan guru saat diberikan instruksi	8	80
	Rata-rata	8	80
B. Aktivitas Mental			
1.	Berdiskusi dengan teman sekelompoknya	7	70
2.	Peserta didik berani bertanya pada proses pembelajaran	6	60
3.	Peserta didik yang bersungguh-sungguh mengerjakan tugas dari guru	7	70
	Rata-rata	6.67	66.67
C. Aktivitas Emosional			
1.	Saling memberikan pendapat	5	50
2.	Aktif bertanya	4	40
3.	Peserta didik yang berani tampil ke depan kelas memainkan peran	10	100
	Rata-rata	6,33	63,33

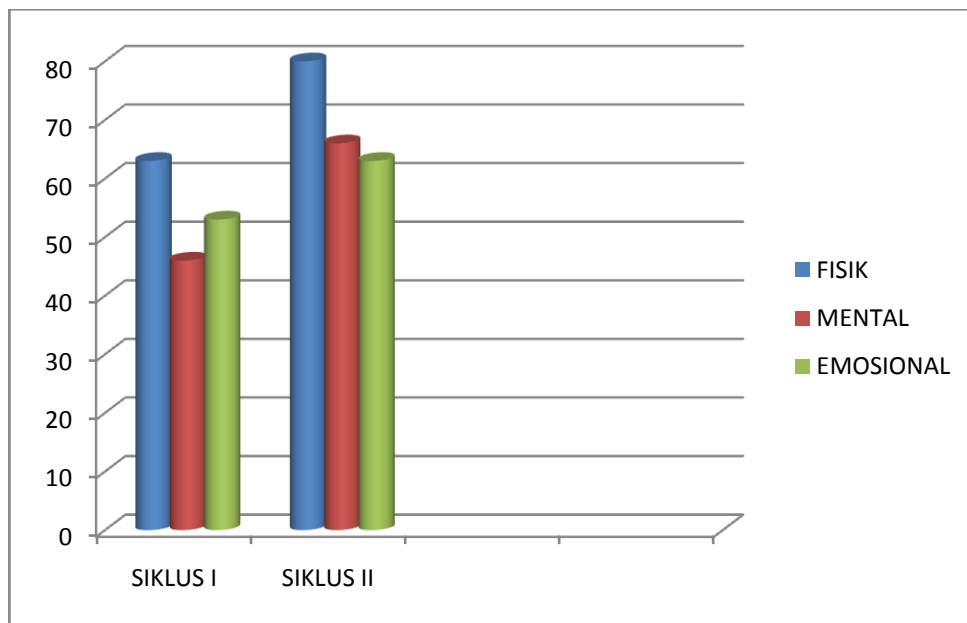
Dari refleksi siklus II diperoleh kesepakatan antara peneliti dan kolaborator sebagai berikut: (1) Peningkatan aktivitas belajar pada siklus I dan siklus II, berdasarkan lembar observasi terdapat peningkatan. (2) Dalam pelaksanaan siklus II, pembelajaran berlangsung dengan baik, guru telah mampu tampil dengan baik, hasil belajar peserta didik meningkat.

Dari hasil penelitian selama pelaksanaan siklus I dan siklus II, dengan menerapkan metode bermain peran terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik: (1) Aktivitas fisik: Pada aktivitas fisik indikator pertama, Peserta didik yang aktif mengikuti proses pembelajaran dari 70% menjadi 90% mengalami peningkatan sebanyak 20%, indikator kedua, bersungguh-sungguh mendengarkan penjelasan dari guru dari 60% menjadi 70% mengalami peningkatan sebesar 10%, indikator ketiga, memperhatikan guru saat diberikan instruksi dari 60 % menjadi 70%. (2) Aktivitas mental: Pada aktivitas mental indikator pertama, berdiskusi

dengan teman sekelompoknya dari 60% menjadi 70% mengalami peningkatan sebesar 10%, indikator kedua, peserta didik berani bertanya pada proses pembelajaran dari 30% menjadi 60% mengalami peningkatan sebesar 30%, indikator ketiga, peserta didik bersungguh-sungguh mengerjakan tugas dari guru dari 50% menjadi 70% mengalami peningkatan sebesar 20%. (3) Aktivitas emosional : Pada indikator pertama, saling memberikan pendapat dari 30% menjadi 50% mengalami peningkatan sebesar 20%, indikator kedua, aktif bertanya dari 30% menjadi 40% mengalami peningkatan sebesar 10%, indikator ketiga, peserta didik berani tampil kedepan kelas memainkan peran dari siklus I dan siklus II mencapai 100%.

Berdasarkan hasil penelitian observasi aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan secara keseluruhan dapat dilihat pada diagram batang berikut:

Gambar 4.1
Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II



SIMPULAN

Dari hasil penelitian terhadap penerapan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 32 Sungai Ambawang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk memberikan motivasi, kreativitas, serta minat belajar. Rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru telah sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Silabus dan Peraturan Menteri Nomor 41 Tahun 2007.

2. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 32 Sungai Ambawang dilaksanakan dengan arahan, berupa latihan bermain peran dengan lafal, intonasi, ekspresi dan penghayatan, agar dapat dilakukan secara optimal. Pembelajaran berlangsung secara interaktif, menantang dan menyenangkan sehingga peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Aktivitas fisik peserta didik dengan menerapkan metode bermain peran lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, bersungguh-sungguh mendengarkan penjelasan dari guru serta memperhatikan guru saat diberikan instruksi. Hasil yang diperoleh dari siklus I rata-rata sebesar 63.33%, sedangkan siklus II rata-rata sebesar 80%.
4. Aktivitas mental peserta didik dengan menerapkan metode bermain peran lebih aktif dalam berdiskusi dengan teman sekelompoknya, berani bertanya pada proses pembelajaran, bersungguh-sungguh mengerjakan tugas dari guru. Hasil yang diperoleh dari siklus I rata-rata sebesar 46.67%, sedangkan siklus II rata-rata sebesar 66.67%.
5. Aktivitas emosional peserta didik dengan menerapkan metode bermain peran lebih aktif dalam memberikan pendapat, aktif bertanya serta berani tampil ke depan kelas untuk bermain peran. Hasil yang diperoleh siklus I rata-rata 53.33% dan siklus II rata-rata 63.33%.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Multi Pressindo, Jakarta.
- Aunurrahman. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*, Alfabet, Bandung.
- Hadari Nawawi. 2012. *Metode Penelitian*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Najib Sulhan. 2006. *Pembangunan Karakter pada Anak*, Sic, Surabaya.
- Sumadi Suryabrata. 2012. *Metodologi Penelitian*, Raja Grafiindo Persada, Jakarta.
- Sarwiji Suwandi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*, Yuma Pustaka, Surakarta.
- Zainal Aqib. 2002. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*, Insan Cendekia, Surabaya.

